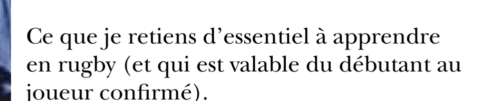
Un mode d'emploi pour l'apprentissage et l'évaluation

Serge Reitchess *utilise un « mode d'emploi » tout au long du cycle qui permet aux élèves de se repérer et au prof d'évaluer. Il est simple et n'utilise qu'un seul critère de réussite ! Évidemment, les conditions de sa mise en œuvre ne cessent d'évoluer en fonction du niveau des joueurs et… du règlement.*



Ce que je retiens d'essentiel à apprendre en rugby (et qui est valable du débutant au joueur confirmé).

En attaque
- Courir vers la cible pour marquer un essai.
- Éviter l'adversaire, pour avancer vers la cible, ou en courant seul, (notamment en 1 contre 1) ou lancer la balle à un partenaire (à la main ou au pied).

En défense :
Courir vers la cible adverse pour empêcher les opposants d'avancer.
- Pour arrêter le porteur de balle en le ceinturant.
- Pour récupérer la balle libre soit après le ceinturage, soit après le jeu au pied.

Le jeu proposé : « jeu de course type rugby handball »
Dispositif : 3 contre 3 ou 4 contre 4 (niveau homogène), un terrain de 25m x 15m, 1 capitaine arbitre dans chaque équipe (comme au collège de Rugby en 1850) qui se mettent d'accord, à chaque décision, pour faire respecter les droits des joueurs dans l'égalité des chances et compter le nombre de buts.
Le but pour les attaquants : amener la balle dans le but adverse.
Le but pour les défenseurs : empêcher de maquer, ceinturer le porteur de balle adverse, récupérer la balle pour aller marquer.
L'attaque perd la balle quand :
- Le porteur de balle est ceinturé.
- La balle sort des limites du terrain.
- La balle tombe au sol sur une passe à la main.

Ce règlement permet, en permanence, la liberté de la balle, afin de développer la vie du jeu dans le cadre de l'égalité des chances : il donne priorité à la continuité du jeu.
C'est un jeu du type « rugby handball », avec une grande liberté sur la balle et peu de contacts.

Le « mode d'emploi »
Les élèves jouent et progressent, par le jeu avec le jeu. Ce règlement constitue pour les élèves le « mode d'emploi » ; chaque droit des joueurs repéré (ceinturer en défense et course / évitement / 1 contre 1 / passe en attaque) constitue tout à la fois, l'apprentissage à acquérir et le critère de réussite.

Un même critère de réussite se décline tout au long des apprentissages
Outre le nombre de buts marqués, le nombre de fois où les élèves réussissent à enchainer : course vers la cible/évitement en 1 contre 1/ passe rapide réussie avant de se faire ceinturer.

Organisation
L'enseignant passe de groupe en groupe ; sur chaque terrain, pendant environ 5 mn il évalue les prestations des élèves : il compte à haute voix le nombre de réussites sur le nombre total de réalisations, au fur et à mesure du jeu (0/1, 0/2, 1/3, 2/4, 2/5, 3/6… jusqu'à 10 réalisations (pourcentage de réussite sur course / évitement 1 contre 1/ but OU passe).

Modalité rapide pour évaluer l'équipe
Le comptage statistique, à la vitesse du jeu réalisé, pendant que les élèves jouent, s'effectue sur chaque équipe (exemple : les bleus, au cours du jeu ont réussi 5 évitements sur 10, les rouges 7 sur 10) ; on donne alors, une « note statistique sur 20 » de l'équipe et des élèves de cette équipe.

Modalité plus rigoureuse, plus longue, pour évaluer chaque joueur dans la prestation collective
Il s'agit du même procédé à haute voix, par équipe, mais l'enseignant note par écrit la prestation statistique de chaque joueur lorsqu'il reçoit la balle ; l'enseignant peut tout à la fois, quantifier et qualifier le niveau de maîtrise des droits des joueurs individuel ET collectif.
Ainsi, à chaque séance l'enseignant et les élèves savent où ils en sont du niveau de stabilisation de leurs apprentissages.

Le niveau 1 du « mode d'emploi »
Ce « mode d'emploi » leur permet de progresser dans le jeu, par le jeu. Pour une classe, on organise 4 terrains par groupe de niveau.
Dans une séance de 2h, ils jouent environ 1h15 ; il n'y a pas d'exercice de passe. L'apprentissage de celle-ci s'effectue dans le jeu, dans le rapport d'opposition, en fonction des informations qu'ils prennent.

Au début du processus d'apprentissage, il y a beaucoup de pertes de balle peu de continuité… seuls les élèves les plus rapides utilisent les droits course/évitement pour marquer ou faire la passe réussie avant le ceinturage. Beaucoup d'élèves (la moitié ou les 2/3 de la classe) ont une prestation située entre 5/20 et 10/20).

CRÉDIT PHOTO ????



Le rapport d'opposition est en faveur de la défense. L'objectif de l'apprentissage individuel et collectif, par le jeu, dans le jeu, est de rééquilibrer le rapport d'opposition, afin de faire vivre de plus en plus le jeu. (On s'aide dans ce processus, par l'utilisation des lois de l'exercice, notamment augmenter la largeur, pour donner plus de temps et plus d'espace aux attaquants et faciliter ainsi les progrès). Cela se traduit par des prestations individuelles et collectives situées autour de la moyenne.

Pour des 6e, il faut environ 5 ou 6 séances pour atteindre le score de 10/20.

Les niveaux 2 et 3 du «mode d'emploi»
L'évolution, les progrès de la vie du jeu, passent par de nouveaux droits des joueurs en attaque, afin que le rapport d'opposition bascule en faveur de l'attaque.
Le nouveau droit du règlement autorise le jeu après le ceinturage. Le jeu continue quand l'attaquant est ceinturé. Celui-ci peut donc faire sa passe avant ou après ceinturage. Ce droit facilite la dynamique de l'avancée en course vers la cible adverse, malgré le ceinturage des défenseurs.
Ce règlement rééquilibre l'égalité des chances. Il permet plus d'engagement physique par les courses en avançant, plus de contact, plus de vitesse pour assurer la continuité du jeu.
Il libère le porteur de balle au «point crucial», (moment essentiel de la continuité du jeu de course et de la nécessaire technicité (faire la passe, précise et rapide au contact du défenseur après ceinturage).
La référence culturelle est celle du football australien ou irlandais. L'attaquant court vers la cible, évite en avançant, il est ceinturé et cherche le côté de passe tout en étant ceinturé (caractéristique du rugby) et passe après ceinturage.
On compte toujours le nombre de «course/évitement/passes»réussies.

Les passes en avant étant toujours autorisées, le jeu bascule en faveur de l'attaque. L'équipe attaquante marque quasiment à chaque tentative (sauf si on rééquilibre le rapport d'opposition en diminuant la largeur du terrain). Les marques sont nombreuses. La continuité du jeu est très fréquente malgré les ceinturages permanents des porteurs de balle. L'enchaînement technique «course/ évitement/1 contre 1/passe avant ou après ceinturage» est acquis et stabilisé.

Cela se traduit par des prestations individuelles et collectives situées entre 15/20 et 20/20 (après 7 séances).

Le niveau 4 du mode d'emploi: «le rugby de course».
L'évolution, les progrès de la vie du jeu, passent par un nouveau droit des joueurs en défense, nécessaire et indispensable, afin que le rapport d'opposition soit rééquilibré.

La règle du «hors-jeu» (traduction littérale de «être dans l'esprit du jeu ou hors de l'esprit du jeu) est instaurée.
Il s'agit de la ligne qui délimite les camps, passant par la balle et qui définit le point crucial d'affrontement attaquant/défenseur possible (tant collectif qu'individuel).
Le porteur de balle avance en courant vers la cible adverse et continue à utiliser tous ses droits dans le jeu à la main: «course/ évitement/1 contre 1/passe avant ou après ceinturage» (acquis et stabilisé).
Mais, ses partenaires en attaque se situent dans leur camp «derrière la ligne de la balle»; ils courent en suivant le porteur de balle, afin de recevoir celle-ci et peuvent continuer le jeu lorsque le porteur de balle déclenche sa passe, dans l'évitement, avant ou après le ceinturage du défenseur.
Ainsi, malgré la continuité du jeu en attaque, le rapport d'opposition sera rééquilibré: les défenseurs sont toujours en barrage pour s'interposer à l'avancée de la balle; la passe attaquante se réalise dans le camp de ses attaquants, au mieux au niveau du porteur de balle.

Le rapport d'opposition ainsi rééquilibré crée potentiellement un jeu plus incertain, pour l'attaque comme pour la défense, et nécessite ainsi plus d'exigences dans les apprentissages:
- plus de continuité de jeu, avec une meilleure coordination porteur de balle/ non porteur, afin d'être toujours plus efficace dans l'avancée vers la cible et la marque;
- plus d'efficacité en défense, par le ceinturage et l'entraide collective (circulation, replacement des joueurs);
- plus de vitesse et de précision technique dans les passes du porteur de balle «au point crucial», avant contact et après contact.

Ce «niveau 4 des droits des joueurs» ou «rugby de course» correspond au «centre de gravité» des apprentissages.[1] (cf tableau «échelle des règlements»)
Il ouvre la voie à de nouveaux droits en attaque comme en défense, à un jeu de plus en plus libre (mais aussi en corolaire de plus en plus physique):
- possibilité de garder la balle pour l'attaquant malgré le ceinturage et continuer à avancer, donc à défier physiquement le défenseur, jusqu'à ce que ce dernier réussisse à stopper l'adversaire en le «plaquant littéralement au sol»;
- possibilité donc, pour le défenseur du ceinturage/ percussion intense, de faire libérer plus vite la balle à l'attaquant, sans passe précise, sans continuité du jeu et ainsi récupérer la balle pour contre attaquer.

Ces nouveaux droits vont permettre plus de continuité du jeu au contact, avec plus d'affrontement, et de plus en

1 cf tableau «échelle des règlements» dans ce même numéro, rubrique petits riens



plus de combat possible. …si les joueurs souhaitent utiliser ces nouveaux droits de manière consciente et voulue.

Une évaluation opérante

L'évaluation se doit d'être à la fois sommative (quantitative) et formative (le pourquoi et le comment) : ce sont des moments essentiels de constats mais aussi et surtout d'explicitation des progrès.
Elle ne peut être formative avec des contenus « technicistes ». Cela nécessite 3 ou 4 séances d'évaluation de suite afin de garantir sérénité, sérieux, objectivité, équité, égalité des chances et observer réellement les progrès. Lesquels doivent se situer sur une échelle connue et explicite, que constituent le mode d'emploi, l'analyse de l'activité, afin que les élèves puissent en permanence appréhender l'ensemble du processus de travail, apprécier le chemin des acquis déjà parcouru et ce qui reste encore à acquérir, à maîtriser. Les critères sont les réalisations techniques gestuelles à chaque niveau de l'échelle des progrès.

Pour valider un niveau il faut obtenir 75% de réussite (15/20) dans les réalisations.
Si l'on en reste à l'aspect sommatif avec des élèves difficiles, alors « on en rajoute », et ce sont bien souvent des séances qui exacerbent le « face à face », et tournent au rapport de force prof / élèves.
Au contraire, les séances d'évaluation nécessitent encore plus de sérénité et de calme, afin de pouvoir appréhender précisément le niveau atteint. Le mode d'emploi que je propose à mes élèves leur permet de savoir à tout moment le chemin qu'ils ont parcouru (le chemin de l'apprentissage) et ce qu'il leur reste à parcourir. C'est la condition pour qu'ils prennent en charge leur entrainement vers un apprentissage réussi. Preuve là encore que la référence à la culture ne se fait pas au détriment de l'élève (contrairement à ce qu'on veut nous faire croire) mais participe au contraire à son émancipation.
Il est donc impératif de désamorcer ce « face à face » : ce processus passe par la qualité de ce « mode d'emploi formatif » explicite que sont les contenus d'enseignement et la prise de conscience des élèves eux-mêmes sur leurs progrès, à partir des critères de « notation- évaluation » eux aussi explicites et formatifs.

Les 3 conséquences essentielles de cette nouvelle conception de l'APSA

À contre pied des représentations communes : donner aux joueurs de l'espace et du temps dans l'opposition, par les droits des joueurs, voilà le secret du développement des habiletés techniques.
À contre pied des représentations communes : règles et règlements ne se résument pas à une liste d'interdits paralysants pour les pratiquants.
L'utilisations de tous les droits des joueurs, dans le cadre de l'égalité des chances, voilà le secret de l'évolution du jeu pour construire et maitriser la vie du jeu, le contact, l'affrontement corporel, les possibilités intelligentes du combat.
À contre pied des représentations communes des programmes EPS : des « APSA réduites aux rôles de supports », le rugby se révèle être, non pas une «étroite» spécialisation sportive techniciste et réglementaire, mais bien une création, une production d'une « famille d'activités rugbystques » dans un univers à explorer, à conquérir, de règlements vivants évolutifs, ouverts. ♦